La Mémoire et la Peau



Un théâtre pour Inflorenza

par Thomas Munier

LA MEMOIRE ET LA PEAU

Un théâtre pour Inflorenza Sei, par Thomas Munier

Crédits

Matériel requis

Une douzaine de d6 si vous jouez autour d'une table. Six d6 par joueur si vous jouez en ligne.

Les prémisses

Les personnages errent à la surface de Paris en ruines, à la recherche de leurs souvenirs perdus.
Pour combler le vide, ou pour comprendre comment achever une quête qu'ils ont en cours.
Ils ont beaucoup de questions, et la réponse réside... dans les tatouages.

Tableau des symboles

	Symbole	Exemples
1	**Forêt**	1 gibier 2 prédateur 3 arbre 4 arborescence 5 ruines 6 ténèbres
2	**Mémoire**	1 témoignage 2 croyance 3 mensonge 4 oubli 5 obole 6 vide
3	**Emprise**	1 dégénérescence 2 souillure 3 fertilité 4 corruption sociale 5 bestialité 6 métamorphose
4	**Égrégore**	1 légendes 2 spectres 3 sorcellerie 4 horlas 5 émotions fortes 6 liens du destin
5	**Tatouages**	1 alchimie 2 sarcomantie 3 tarots 4 effacement 5 motifs-passages 6 textes
6	**Chair**	1 beauté 2 passion 3 maladie 4 mort 5 douleur 6 mutilation

Oubli : corrosion de la mémoire
Obole : action de payer avec un souvenir
Vide : sensation de souffrance et de manque lié à l'amnésie
Emprise : phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses
Égrégore : sédiment des passions humaines qui crée des événements surnaturels
Horlas : monstres issus de l'emprise de l'égrégore
Sarcomantie : art de modeler la chair humaine grâce au fluide sarcomantique
Motifs-passages : certains motifs de tatouage seraient des portails vers les souvenirs
Tarots : Il existe deux Tarots de Marseille, ceux qui lisent dans le **futur** et ceux qui lisent dans le **passé**

Univers

† Vous allez devoir définir votre personnage en lui choisissant un objectif.
† Si vous préférez découvrir les mystères au fur et à mesure, cantonnez-vous à cette première page.
† Si vous aimez avoir plus d'informations pour créer votre personnage, lisez aussi la deuxième page.
† Si vous aimez vraiment avoir toutes les cartes en main, lisez aussi la troisième page.

Le Bannissement

Le système judiciaire de Métro est simple. Pour chaque crime, un seul châtiment. Soyez accusé de rapine, de viol ou de meurtre, déplaisez à quelque caïd des égouts ou prévôt des catacombes, contractez une maladie contagieuse, ou soyez le bouc émissaire de quelque communauté, votre sort sera le même. Vous serez ligoté, entraîné par des dizaines de bras vengeurs, mené jusqu'à une bouche d'égout ou une entrée du Métropolitain et serez abandonné à la Surface. C'est une punition jugée efficace. Vous n'encombrez plus l'espace vital de votre personne. Rares sont les bannis à revenir dans les sous-sols. Ils sont abattus à vue, et leurs corps rejetés à la Surface.

La Surface

Paris est une forteresse de silence. Il y fait toujours froid. Il y neige des milliers de morceaux de papier. Coupures de journaux de l'Âge d'Or, parchemins brûlés, poèmes insensés. Reliques dispersées par le vent ? Plaisanterie horla ? Fragments issus des versions parallèles de Paris ? Cette neige entraîne chez l'explorateur de la surface un besoin violent de reconstituer le puzzle. Un seul y serait parvenu, ce qui l'a conduit à la folie et l'égarement. Mais n'est-ce pas folie de vouloir rassembler l'infini ? Malheur à celui qui pourrait le rencontrer pour apprendre la vérité.

La Surface retourne à la forêt. La Tour Montparnasse, le Sacré-Cœur, Notre Dame, servent de nids pour les rapaces et achèvent de mourir, dans les broussailles, à peine dérangés par des passages de chevreugnes. La Veine s'écoule grumeleuse, qu'aucune barque ne fend.

L'explorateur inconscient pourrait prendre la Surface pour un havre de paix. Traverser les ruines dans le calme le plus total. Jusqu'au moment où d'une ombre surgit un banni dément, armé d'une scie chirurgicale. Ou un de ces Fomori, créatures à la peau orange et translucide, visages de poupées et gueules de torture, aux yeux transpercés de clous, qui l'emporte dans ses grandes griffes vers un ailleurs dont personne n'est jamais revenu.

Au centre de cette désolation, un grand reflet nous éblouit. La Tour Eiffel a perdu son dernier étage. Elle est couverte de papier aluminium censée la rendre invisible aux Fomori. À l'intérieur se sont regroupés les bannis. Ils y survivent en mode tribal, dans le plus grand dénuement. Ils vivent là tout le jour et partent en chasse la nuit, la peur au ventre. L'ironie du sort veut que les bannis, victimes du système inique de Métro, l'aient reproduit au sein de leur tribu de la Tour Eiffel, puisque les mâles alpha et les meilleurs chasseurs vivent tout en haut de la Tour Eiffel, tandis que les plus faibles s'entassent dans les étages les plus bas, à la merci des Fomori le jour où ceux-ci se montreront plus hardis et prendront la tour d'assaut.

L'oracle de l'oubli

« Des cendres des êtres ils font des infusions, la mémoire de l'eau fait le reste. Boisson-piranha, baignoire à assassin, rivière endeuillée. »

11 Utiliser des villages comme mémoire sédentaire : revenir dans une communauté ; les souvenirs sont déformés, aller dans une communauté, les gens croient te reconnaître, veulent que tu maries la Denise parce que tu aurais sauvé la vie de son père
12 Les passeurs de mémoire sont des gnomes aux capacités mnémoniques importantes, chargés de véhiculer des informations cruciales, d'une cité à une autre. Souvent, l'information occupe un tel volume de mémoire que le gnome doit sacrifier ses propres souvenirs pour les accueillir, ou les fusionner à ses souvenirs
13 Des aubergistes qui vous volent vos souvenirs dans votre sommeil : avec une épuisette passée au dessus de votre bouche pour capturer les rêves qui s'en échappent
14 La sarcomantienne vous greffe la peau tatouée d'étrangers ; alors leurs souvenirs et leurs émotions coulent encore chaudes dans vos veines.
15 Moustiques qui injectent de faux souvenirs, arbres en calcul constant, racines en réseau, données organiques. La forêt à mémoire cellulaire.
16 L'oubli participe de l'emprise. Ce n'est pas juste une tare héréditaire. C'est une mutation contagieuse, chronique, curable. Trou noir.
21 J'ai le pouvoir de lire dans les rêves et dans les pensées, mais à chaque fois ça me coûte un souvenir. Triste prêté pour un affreux rendu !
22 J'dirais pas qu'c'est mal de coucher avec sa mère. Mais ce que ça retourne au niveau de la mémoire et de l'égrégore... Tu veux pas savoir.
23 On peut oublier des visages, des histoires, des promesses. On peut vivre sans ça. Mais le pire est ailleurs. Le pire, c'est l'oubli de soi.
24 Remèdes qui détruisent le corps et l'esprit. Ces souvenirs qui enflent en migraines permanentes. D'autres qui meurent. Cancer de la mémoire.
25 Quand on oublie tout, on enquête sur son passé tout le temps. On enquête sur tout le monde, on recherche des liens perdus. Époque de ragots.
26 J'ai cet eczéma au coude. Pourquoi ? C'était un un mauvais souvenir ? Un sorcier a dû le voler pour nourrir sa magie : du bon mana pour lui.
31 Ces jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants. Cela me rassure, me bouleverse, et avec de la chance c'est peut-être vrai.
32 Tu dis je m'en rappelle ça a eu lieu comme ça, tu changes ton souvenir à chaque version. Le passé est un arbre qu'on défigure tout le temps.
33 Enchevêtrements de mémoires gigognes, labyrinthes du passé, se perdre en conjectures, l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours.
34 Tu as tout fait pour la retrouver, stratagèmes et sortilèges. Maintenant tu es seule avec elle. Et déjà tu regrettes. Seule avec ta mémoire.
35 Au marché de la mémoire. Madeleines de Proust, gâteaux d'anniversaire, vin chagrin, banquets régurgités, hostie du pardon, premières dents.
36 Tanins amers, arômes de mort naissante, visions troubles à la surface, infusion du doute, cérémonie d'anecdotes. Le thé noir du souvenir.
41 Arborescences de photos, murailles de post-it, canopée de fils rouges, tempêtes sous des crânes. La forêt des suspicions.
42 Les objets capturent la mémoire. On lit le passé dans les lignes de la main. Le psychosomatisme stocke dans le corps ce qu'on ne veut pas oublier. Une alchimie des odeurs qui rendent des souvenirs.
43 Perdu dans les sentiers de mes destins morts-nés, la forêt des si-seulement, hanté par ces visages chéris manqués de peu. Voies sans issue.
44 Ce moment où tu écartes enfin les branches du mensonge pour voir la vraie réalité, tu l'as tellement cherché. Il va te faire tellement mal.
45 Je vole mémoires, identités, passés. J'enlève de votre visage ce masque pour voir dans le miroir la tête que ça me fait et oublier mon vide.
46 Nous sommes missionnés dans les pires endroits pour retrouver ce qui n'aurait jamais dû disparaître. Nous sommes les guerriers mémoriels.
51 Aucune boussole ou carte n'aurait pu m'être utile. Je me perds dans cette forêt car ma mémoire me joue des tours. Part de moi qui me trahit.
52 Il y a eu ce trafic avec les cendres des morts. Ils les sniffaient ou en faisaient du diamant. Leur propre mémoire, âme, réduite en cendres.
53 À toute force, chaque jour, commettre des exploits, des bienfaits, des atrocités pour qu'on se souvienne de nous, pour nous souvenir de nous.
54 C'est si lourd de ne pas comprendre son fardeau. Si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé. Si lourd d'être, d'avoir été.
55 Le blast ! Tout implose dans ta tête, ton corps, grand moment douleur vertige cauchemar où la réalité du monde enfoui t'apparaît toute nue !
56 Celui qui vole les contes pour les mettre dans les livres ou les achète contre une bouteille, une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur.
61 Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout. La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.
62 Çà ressemble à la quête d'une vie de rassembler sa mémoire. Mais le jour où l'on se tiendra devant sa vérité, sera-t-on prêt à l'affronter ?
63 Ces cuves contiennent des clones de toi dans différents passés. Ils en sortiront un jour pour venir te donner des questions et des réponses.
64 L'oubli, c'est le vide, l'absence de mémoire. Le vertige : notre sentiment face au Vide. L'appel du vide. C'est l'inverse du vertige. 65 Certains sont fascinés par le fait d'oublier, et veulent oublier le plus de choses possibles, pour repartir de zéro.
65 - Qui a frappé à la porte ? À qui parlais-tu ? - Personne. - Personne ? - Juste un fantôme du passé...
66 Y'avait les ruines de cet hôtel... Chaque chambre vous conduisait à un souvenir de votre passé. Est-ce que ça a réellement existé ? Et si...

Compte-rendu de partie

La Mémoire et la Peau